



Facultad de
Ciencias de la Salud
Universidad Zaragoza

**Universidad de Zaragoza
Facultad de Ciencias de la Salud**

Grado en Terapia Ocupacional

Curso Académico 2017 / 2018

TRABAJO FIN DE GRADO

“Programa de intervención desde Terapia Ocupacional dirigido a la promoción de habilidades de interacción social y de juego en niños con autismo”.

“Intervention Program from Occupational Therapy guided to promote social interaction abilities and play skills in children with autism”.

Autora: Carla Gómez Cabeza

Tutora: Elena Ramos Romero

ÍNDICE

Resumen.....	2
Introducción	4
Objetivos	9
Metodología	
- Descripción de participantes	10
- Grupos de juego	10
- Localización	11
- Marco de trabajo	11
- Herramientas de evaluación	13
Desarrollo del programa de intervención	
- Evaluación inicial.....	14
- Descripción de una sesión modelo	15
- Reevaluación	17
- Evaluación de satisfacción del programa	17
Conclusiones	18
Bibliografía	19
Anexos	22

RESUMEN

Se define Trastorno del Espectro Autista, como un trastorno del neurodesarrollo cuyos síntomas principales son dificultades en la comunicación e interacción social, así como la presencia de patrones repetitivos de conductas, intereses o actividades que pueden repercutir en su vida diaria, desempeño de ocupaciones y relaciones interpersonales.

El programa de intervención va a tener lugar en Fundación Down Zaragoza, e irá dirigido a un grupo de 4 niños, cuya finalidad es que a través de un grupo de juego, se consigan promover habilidades de interacción social, fundamentales para el desempeño de cualquier actividad de la vida diaria, así como trabajar el desempeño del niño en el juego adecuado a su momento evolutivo y prepararles para compartirlos fuera de la sesión. Ésta se dividirá en varias partes, que además de lo especificado anteriormente, se incluiría el fomento de la autonomía y participación en asambleas.

Los objetivos de este trabajo son desarrollar un programa de intervención dirigido al entrenamiento de habilidades de interacción social y juego, y evaluar la capacidad de interacción de los integrantes. Este programa, se desarrollará de acuerdo a un Marco de Trabajo basado en el Modelo de Ocupación Humana.

Se considera que el programa será efectivo gracias a la información recabada a través de escalas pertinentes, y dirigir la intervención a un grupo de juego que permitirá conocer desde dónde parte el desarrollo de estos niños en el juego.

Palabras Clave: Terapia Ocupacional, Trastorno del espectro autista, Juego, Habilidades de interacción social y grupos de juego.

ABSTRACT

Autism spectrum disorder is a disorder that begins during the development of the nervous system. Its main symptoms are difficulties in both communication and social interaction. Moreover, it is characterised by the presence of repetitive patterns of actions and behaviour, which may alter one's daily life, work and job performance and interpersonal relationships.

This intervention measure is going to take place at the "Fundación down Zaragoza". The project consists of working with games with four children. Its main purpose is to promote social interaction abilities that are essential in common daily activities and to stimulate the children's performance in games suitable to their development stage. The session will consist of various parts and, besides those previously specified, it will include the promotion of autonomy and participation in meetings.

The aims of this work are on the one hand, the development of intervention measures designed for both the training of social interaction skills and playing, and on the other hand, the evaluation of the children's interactional abilities as well as their difficulties.

This project is designed in line with the common framework, and it will be based on the Human Occupation model.

I personally consider this measure to be very effective thanks to the vast amount of information gathered from numerous pertinent scales. Apart from that, leading the intervention through such game groups will provide me with a lot of knowledge and an insight into where the children's development is heading. Finally, and most importantly, they will learn how to interact with each other.

Key words: Occupational Therapy, Autism spectrum disorder, Play, social interaction abilities, game group.

INTRODUCCIÓN

Autismo, proviene de la palabra griega "autós", que significa "yo". Este concepto se ha ido modificando a lo largo de la historia. (ANEXO I) ^{1 y 2}

El **T**rastorno del **E**spectro **A**utista (TEA), es un trastorno neurobiológico que perdurará a lo largo de todo el ciclo vital pudiendo afectar de forma globalizada a distintas funciones cerebrales superiores del sujeto, como la inteligencia, la capacidad del lenguaje y la interacción social. También se puede asociar al seguimiento de rutinas específicas y comportamientos repetitivos, ya que los niños con TEA, tienen diferencias en la manera en la que sus cerebros se desarrollan y procesan la información. ³

Autores como Rivero & Garrido (2014), afirman que la alteración de la sustancia blanca de las vías fronto temporales, se relaciona con la dificultad que presentan los niños con Autismo, en sus habilidades sociales y comunicativas; capacidad para afrontar situaciones nuevas o explorar actividades que les resulten interesantes. Las alteraciones en el hemisferio derecho, están relacionadas con la comprensión, contacto visual y expresión facial.⁴ Por lo tanto, los síntomas fundamentales del autismo son las deficiencias persistentes en la comunicación, así como la interacción social y patrones restrictivos y repetitivos de comportamiento, intereses o actividades. No existen dos casos de autismo iguales ya que éstos dependen de la afectación del sujeto, la gravedad de los síntomas y de cómo interfieren con las tareas de su día a día. Debido a la cantidad de factores que pueden intervenir y a los caracteres exclusivos de cada caso, médicos y científicos, lo denominan como "espectro".

En la actualidad, no se puede asignar una única causa que explique la aparición del TEA ya que se trata de un trastorno plurietiológico, en el que los factores favorecedores, son aún desconocidos.

Los científicos creen que tanto los genes como los factores del entorno, participan en esta afectación, aunque por el momento, no se encuentran identificados y es necesaria mucha investigación. Algunos de estos estudios (2016), han demostrado que existe un 30% de probabilidades de que un niño desarrolle autismo si un hermano padece dicho trastorno. ⁵ (ANEXO II)

La prevalencia de los TEA, se ha visto incrementada desde la mitad de los años 90, pudiendo ser por un mayor reconocimiento del trastorno.

Según el DSM-5, se considera que la prevalencia del TEA, gira en torno a un 1% de la población, pudiéndose diagnosticar a la edad de 3 años, aunque nuevas investigaciones retroceden la edad de diagnóstico a los 6 meses.⁶

El trastorno del Espectro Autista afecta con más frecuencia a los hombres que a las mujeres, en una proporción de 4:1.

Existen una serie de indicios que pueden ser indicativos para realizar una valoración exhaustiva del desarrollo. Debido a que cada niño con TEA es diferente y la edad de detección varía, existen una serie de señales de alarma.⁷
(ANEXO III)

Es muy importante realizar un diagnóstico precoz, e iniciar un tratamiento lo antes posible, para que las personas con TEA se puedan beneficiar al máximo de todas las terapias existentes y de esta forma, poder mejorar el pronóstico de las personas con autismo. Además, iniciar una intervención temprana en un entorno educativo, orientada al desarrollo de habilidades de comunicación, socialización y cognitivas, puede tener mejoras significativas para muchos niños. No solo es primordial seleccionar un buen método de intervención, sino también informar y acompañar a la familia.

La Terapia Ocupacional, es una disciplina sanitaria que se ocupa de la promoción de la Salud y Bienestar a través de la ocupación y que la utiliza como medio para la recuperación, mantenimiento o restablecimiento de aquellas áreas que están alteradas o no se han recuperado.

En personas con autismo, se encuentran alteradas áreas de ocupación como las **Actividades de la Vida Diaria (AVD)** o habilidades de interacción social. Tienen dificultad a la hora de comunicarse, interactuar con los demás, participar en actividades e incluso las habilidades a la hora de jugar estarán afectadas. Es por ello, por lo que podemos decir que la Terapia Ocupacional aporta grandes beneficios,⁸ aunque en este tipo de trastorno siempre es necesario trabajar en un equipo multidisciplinar, en el que haya una coordinación y comunicación entre

los profesionales que integren el equipo, para ayudar a desarrollar estas habilidades necesarias en la vida cotidiana.

Las habilidades de interacción social son aquellas necesarias para interactuar y relacionarnos con iguales y adultos de forma efectiva y mutuamente satisfactoria. Éstas, no solo tienen un papel socializador para el niño, sino que además, promueve el desarrollo cognitivo, motor, afectivo y emocional.⁹

A pesar de que en las últimas décadas se han producido avances marcados en el tratamiento de los niños con TEA, las revisiones sobre el tratamiento dirigido a la mejora de las habilidades sociales son escasas. Ningún niño, nace sabiendo como relacionarse con sus iguales, si no que estas habilidades de interacción social, las va a ir asimilando a través de un aprendizaje, en el entorno en el que socializa el niño con la familia, escuela y comunidad⁹. Las habilidades básicas de interacción social se ponen en juego en contextos interpersonales, ya que son conductas que se dan en relación a otras personas. Estas habilidades, también pueden ayudar a que el niño adquiera roles y normas sociales dentro de su entorno.

Los niños que no disponen de buenas habilidades de interacción social (ANEXO IV)¹⁰ pueden experimentar aislamiento y rechazo por parte de sus compañeros, aunque un niño con autismo puede buscar el aislamiento a modo de liberación, o puede ser que quieran comunicarse pero no tengan las habilidades o estrategias necesarias para hacer una interacción social adecuada.¹¹

Para que el niño con TEA use una habilidad de interacción social de forma competente, es importante que aprenda a interpretar las señales verbales y no verbales del resto de los integrantes del grupo de juego.

El juego, es esencial para la estructuración del pensamiento infantil, la construcción del lenguaje y la representación objetiva de la realidad. Es la forma que tiene el ser humano de expresarse y explorar.¹²

Desde Terapia Ocupacional, cuando un niño no juega, se considera que tiene un "vacío" o un déficit en una necesidad básica, ya que es el medio a través del cual el niño tiene contacto con el mundo que le rodea y descubre el desarrollo de su naturaleza ocupacional, la motivación y el placer de la acción.²

Numerosos autores como Piaget, Vigotsky y Groos han opinado y dejado constancia sobre la importancia del juego, pero Piaget, referente teórico en la comprensión de la evolución del niño y famoso por sus aportes al estudio de la infancia, desarrolló una perspectiva activa en la que el juego y los juguetes serán considerados como herramientas para el desarrollo global del niño (psicomotor, cognitivo, sensorio motor, pensamiento lógico entre otros). ¹³

Piaget, dividió las fases del desarrollo cognitivo o inteligencia en cuatro periodos (ANEXO V). En cada etapa evolutiva, el niño desarrolla un tipo de juego específico característico de cada periodo; El juego, cambia como consecuencia de la evolución en el desarrollo de las estructuras intelectuales del niño y a su vez, éste influye en el establecimiento de nuevas estructuras mentales.

Las características de los niños con TEA, ya fueron definidas por Lorna Wing en 1979, y hoy se conocen como "Triada de Wing": Trastorno de reciprocidad social, trastorno de comunicación verbal y no verbal y ausencia de capacidad simbólica y conducta imaginativa. ^{8 y 14}

El juego simbólico, se trata de una actividad en la que el niño pasa de lo real a lo imaginario siendo capaz de imitar diferentes situaciones de la vida real, ponerse en la piel de otras personas, exteriorizar sus sentimientos, sensaciones, experiencias, así como iniciar relaciones sociales con otros niños ¹⁵. Se puede decir, que a los niños con autismo no les interesan las relaciones simbólicas ni el juego simbólico, aunque esto no significa que no sea importante trabajarlo en la intervención desde terapia, ya que les aporta grandes beneficios estimulando las habilidades de interacción social, cognitivas, sensoriales, motoras y emocionales.

Es importante entender que para que exista un juego simbólico, los niños con autismo deben de ser capaces de comprender las representaciones reales del mundo exterior y las normas sociales propias de cada juego, para prever la respuesta de los demás. ^{14 y 16}

Por lo tanto, el desarrollo de las habilidades de interacción social va ligado al juego, ya que a través de éste aprendemos diferentes formas de expresarnos, comunicarnos y así poder relacionarnos con los demás, creando un contexto para mejorar las dificultades en la comunicación características del autismo. ¹⁷

Además, los niños con autismo son niños ante todo, y por ello no son ajenos a la actividad lúdica y ocupación más importante como es el juego.

OBJETIVOS

Objetivos generales:

1. Promover el juego social en un grupo de juego en niños con autismo.
2. Promover habilidades de interacción social básicas gracias a la imitación.

Objetivos específicos:

1. **Promover el juego social en un grupo de juego en niños con autismo.**
 - a. Fomentar el juego simbólico.
 - b. Proporcionar a los niños estrategias que les permitan generalizarlas en su vida diaria para compartir el juego con otros niños.
 - c. Conseguir una participación activa de los niños durante el juego.
2. **Promover habilidades de interacción social básicas gracias a la imitación.**
 - a. Entrenar a los niños en el uso de habilidades para comenzar y finalizar la interacción social (acercar/iniciar, concluir).
 - b. Dotar a los niños de estrategias para el desarrollo de la interacción social (gesticular, mostrar intención comunicativa, conversar).
 - c. Instruir a los niños en cómo apoyar físicamente la interacción (mirar a los ojos, dirigirse hacia el interlocutor, mantener la distancia).
 - d. Entrenar a los niños en habilidades que faciliten la expresión y comprensión de emociones.
 - e. Habituar a los niños para el uso de habilidades de adaptación a la interacción social (atender, escuchar activamente).

METODOLOGÍA

La recogida de datos se llevó a cabo a través de una profunda búsqueda en distintas bases de datos como Dialnet, Pubmed, OTseeker y Google académico, donde se utilizaron diversas palabras clave para realizar la búsqueda: "Terapia Ocupacional" AND "Autismo", "Terapia ocupacional" AND "juego", "Occupational Therapy" AND "Autism" y "Autism" AND "Play". Además, fueron consultadas revistas como: Revista de Terapia Ocupacional Galicia (TOG).

También se ha realizado una búsqueda manual, en la Universidad de Zaragoza, a través de su biblioteca tanto real como virtual donde se recopiló información de libros relacionados con el tema.

Descripción de los participantes

Al grupo de juego acuden 4 niños de edades muy similares, entre 4 y 5 años. El grupo lo forman dos niñas las cuáles están diagnosticadas de autismo y dos niños. Estos últimos, no tienen un diagnóstico claro de autismo pero comparten características muy similares con las niñas, en cuanto a dificultades en la interacción social con sus iguales y falta de interés por el juego simbólico. A continuación, en el (ANEXO VI), se presentan las características de cada niño y los objetivos individuales con ellos.

Grupos de juego

Los grupos de juego permiten ayudar a los niños a desarrollar su potencial y vivir plenamente. Es una herramienta a través de la cual, los niños aprenden a relacionarse y permite darles las estrategias necesarias para integrarse con los demás. Es un recurso que va a cubrir la necesidad de algunos niños de poder poner esto en práctica en un entorno lúdico.¹⁸

El grupo de juego en el que se va a llevar a cabo el programa de intervención es reducido, y la composición del mismo se realizó en base a las características y necesidades de cada niño. Se realiza en presencia de 3 terapeutas ocupacionales, para que la intervención sea más efectiva, creando un espacio más seguro para los niños, y que una terapeuta, pueda atenderlos de forma individual cuando sea necesario sin interrumpir el curso de la sesión.

A través de este grupo se busca desarrollar las habilidades sociales y de juego de los niños con sus iguales, en un entorno reducido donde se pueda atender individualmente a cada uno, proporcionándoles una serie de experiencias durante el juego, que les permitan enfrentarse a sus miedos, resolver problemas, dándoles las estrategias necesarias para que puedan generalizarlas en su vida diaria.

Localización del programa de intervención

El programa de intervención se lleva a cabo los miércoles de 19:30 a 20:30 horas, en FUNDACIÓN DOWN ZARAGOZA, situada en la calle Lagos de Coronas, 30, 50011 Zaragoza. Es una entidad sin ánimo de lucro dedicada a las personas con Síndrome de Down, otras discapacidades intelectuales y/o dificultades en el desarrollo. El objetivo es mejorar la calidad de vida de las personas que acuden. La sala es muy amplia y luminosa. La duración de dicho programa es desde el 8 de octubre de 2017 hasta el 27 de junio de 2018.

Dentro de la sala, encontramos una gran cantidad de material para fomentar la destreza manipulativa, materiales de componente sensorial, materiales de componente vestibular, materiales cognitivos, juguetes, material de juego simbólico como comiditas y otros como un espejo, piscina de bolas, espalderas, cuerdas, cojines gigantes, bloques de goma espuma, bancos, mesas, sillas, pizarras, aros, escaleras entre otros.

Marco de trabajo

1. Modelo de Ocupación Humana

Es importante destacar que la ocupación humana se refiere al hacer del trabajo, juego o de las actividades de la vida diaria dentro de un contexto temporal, físico o socio cultural que caracteriza gran parte de la vida cotidiana.¹⁹

La ocupación está formada por 3 áreas del hacer: AVD, trabajo y juego, reflejadas en el (ANEXO VII).

Este modelo identifica a la persona como un sistema abierto que interactúa continuamente con el ambiente y que a través de ello, puede mantener o cambiar sus ocupaciones, las cuáles proporcionan al ser humano la auto

organización. El MOHO basa la participación y adaptación ocupacional del individuo en su vida cotidiana teniendo en cuenta como base, la interacción dinámica entre la ocupación, el entorno y las características de la persona (capacidades, motivación, patrones de desempeño). En el proceso de intervención, el MOHO determina la necesidad de presenciar ocupaciones reales para que el proceso sea terapéutico y congruente con nuestra disciplina. Además, el proceso de intervención debe fundamentarse en un hacer relevante y significativo para la persona.²⁰

El MOHO comprende a la persona con los siguientes componentes: volición, habituación, capacidad de desempeño, ambiente y niveles del hacer explicados en el (ANEXO VIII).

El modelo de ocupación humana, tiene como objetivo la intervención en el ámbito de la terapia ocupacional infantil. Facilitar a la persona en la participación en un ambiente adecuado permitiendo así, que sea capaz de expresar sus impulsos, explorar el entorno y realizar logros y competencia ocupacional.²¹

El niño emerge como un ser ocupacional con formas de hacer, sentir, pensar y a medida que experimentan haciendo cosas, descubren que pueden ser partícipes activos de lo que sucede, lo que les lleva a seguir teniendo deseos de actuar en el entorno adquiriendo nuevas experiencias.

El análisis del concepto de volición, comienza con la afirmación de que los seres humanos tienen una necesidad fundamental por la acción, la cual manifiesta el deseo percibido por cada persona de ser eficaz en la interacción con el mundo.¹⁹

y ²² El juego va a descubrir la motivación del niño para realizar elecciones de la actividad y depende de los valores, intereses y el sentido de causalidad personal del niño. Se ha elegido este modelo, ya que está centrado en la motivación (volición) por la ocupación del niño que es principalmente el juego.¹⁹

En relación con esto, el juego es una actividad libre no condicionada por el exterior que produce placer y cuya finalidad es intrínseca, es decir, el niño con el juego no busca ningún otro objetivo más que el hecho de disfrutar. El placer del juego se encuentra en el proceso.

La metodología de tratamiento del MOHO es integral. Uno de los métodos de aprendizaje va a ser la repetición de actividades para convertirlas en hábitos. Algunas estrategias que se van a ofrecer al niño desde TO y en relación con el modelo, son estrategias de validación o refuerzo, dar consejos, retroalimentación, estimular a la acción, apoyo físico y verbal entre otros.

Herramientas de evaluación: Observación

Test de Juguetonería- Test of playfulness (Versión 4.0-5/05)

Con el término Juguetonería se hace referencia a la forma en que los niños disfrutan del juego y como se desenvuelven en él. (Bundy, 1994)

La población a la que va dirigido son niños a partir de 2 años. Es una evaluación observacional que evalúa el placer/disfrute en actividades recreativas.²³

Consta de 21 ítems que requieren de 15 minutos aproximados de observación y que examina el criterio para disfrutar del contexto de juego libre, incluyendo la motivación intrínseca y el control interno. Se considera una herramienta válida y fiable.²⁴

Cada ítem se puntúa en tres dimensiones: extensión, intensidad y habilidad. Permite hacer una recopilación de características como la curiosidad, la imaginación, el placer, el disfrute del niño, la actividad física, el comportamiento social y la flexibilidad verbal.

Knox preschooler play scale, PPS (Escala de juego preescolar de Knox-Revisada)

La escala de juego preescolar-revisada, se centra en el desempeño y tiene en cuenta todos los aspectos del desarrollo, describiendo el comportamiento de juego típico desde el nacimiento hasta los 6 años de edad.²⁵

Se trata de un instrumento observacional, que requiere de un análisis de juego de unos 15 minutos aproximadamente en un entorno interior y uno exterior. Evalúa a los niños de 0-6 años de edad, estableciendo un perfil de juego en cuatro dimensiones: manejo del espacio, manejo de materiales, simulación/simbólico y participación.¹⁹

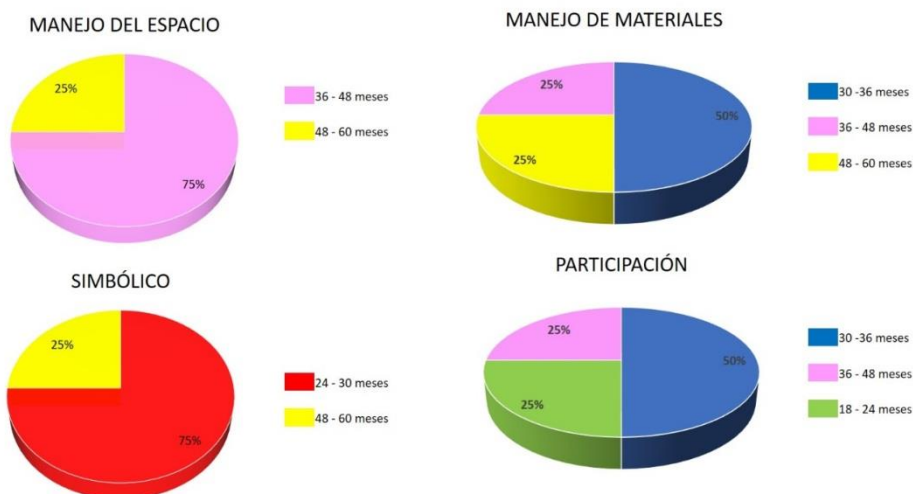
DESARROLLO DEL PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

Evaluación inicial

Resultado de la evaluación de la escala de Susan Knox:

La observación necesaria para la evaluación inicial de los 4 niños del grupo de juego, tuvo lugar el 8 y 15 de noviembre de 2017 en la sala de juego de terapia ocupacional. En estas sesiones, se dejó a los niños explorar la sala y los elementos de los que dispone evaluando por lo tanto el juego libre. En general, los resultados reflejan que de los 4 niños, uno de ellos se encuentra en su edad de juego (48-60), otro niño en una edad inferior (36-48) y las niñas diagnosticadas de TEA en dos edades inferiores (30-36). Los resultados se pueden consultar más detalladamente en el (ANEXO IX).

EVALUACIÓN



Resultado evaluación del test de Juguetonería:

La observación necesaria para la obtención de los resultados en esa escala, tuvo lugar el 8 y 15 de Noviembre de 2017 en la sala de terapia ocupacional con las mismas condiciones que la evaluación anterior.

Tras un análisis de los resultados que se muestran en el (ANEXO X), se observa una menor puntuación en los ítems de: *el niño decide que hacer, hacer como que (como que es otra persona, que es un objeto), incorporar otros objetos y*

personas en el juego de manera no convencional y creativa, negocia con otros para lograr satisfacer necesidades/deseos e iniciar el juego con otros.

Descripción de una sesión modelo

Estas sesiones de grupo de juego tienen una duración desde el miércoles 8 de noviembre de 2017 hasta el miércoles 27 de junio de 2018. Todas van a tener la misma estructura, con el objetivo de generar una rutina y la adquisición de hábitos y normas de cortesía como saludar, esperar, escuchar, despedirnos, entre otras. Estas sesiones, son dirigidas por 3 terapeutas ocupacionales.

Estructura	Explicación	Objetivos
Entrada	Cuando llegamos a la sala, les pedimos que se quiten la chaqueta, los zapatos y los calcetines, además de que lo organicen manteniendo un orden.	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar/entrenar habilidades de autonomía e independencia. - Aprender a ser responsables de sus cosas, así como de las de los demás.
Asamblea	Saludar, hacer preguntas que les hagan pensar, contar cuentos, hablar sobre un tema determinado...	<ul style="list-style-type: none"> - Respetar turnos. - Esperar a que llegue el turno de cada uno. - Escuchar al compañero. - Mantener la atención. - Favorecer el contacto entre ellos. - Expresar sus intereses de juego.

Juego	<ul style="list-style-type: none"> - Explorar la sala y juego libre. - Juego sensorio motriz. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aumentar intereses de los niños. - Prepararles para compartir juegos con sus iguales. - Crear situaciones que fomenten la interacción social entre ellos. - Promover el Juego simbólico.
Vuelta a la calma	Expresan de forma gráfica a través de un dibujo, construcciones, o verbalmente cómo se sienten pudiendo ayudarse de la tarjeta de emociones.	Expresar emociones y reforzar los comportamientos positivos de los niños.
Despedida	Los niños se ponen la chaqueta, zapatos y hacen una fila.	Fomentar la autonomía en AVD.

En la fase de juego, al principio dejamos unos minutos para que los niños exploren la sala cogiendo diferentes materiales, buscando nuevas sensaciones. Es el momento de juego libre en el que la única regla es no hacerse daño y el adulto solo interviene en caso de ser necesario, como por ejemplo atender individualmente a un niño u orientarle a la zona de juego con un gesto o palabra.

A continuación, empieza el juego sensorio-motriz en el que creamos circuitos con el objetivo de potenciar las habilidades motrices, además de trabajar la espera de su turno, respeto del turno de los demás, animar al compañero y sentirse animado por el resto. (ANEXO XI)

Reevaluación

Al finalizar el programa se ha realizado una evaluación final usando los mismos instrumentos que se llevaron a cabo en la inicial, para conocer la evolución de los niños y si los objetivos planteados se han cumplido.

La observación necesaria para la obtención de datos en el proceso de reevaluación, tuvo lugar en el mes de mayo permitiéndoles a los niños un juego libre.

A modo general, todos los niños han mejorado tanto en autonomía como durante el momento de juego, y esto se puede comprobar en los resultados que se encuentran en el (ANEXO XII) de ambas escalas donde se comparan los resultados iniciales con los finales.

En relación a la escala de Susan Knox, todos los niños han avanzado una edad salvo L que ya se encontraba en su edad al inicio.



Evaluación de la satisfacción

Se elaborará un informe para las familias de los niños, con todos los datos relevantes y una encuesta de satisfacción sobre el programa de intervención y con las profesionales.

(ANEXO XIII)

CONCLUSIÓN

Al inicio del curso, tenían dificultad para expresarse, para demandar, compartir y entender la comunicación y necesidades de los demás. Los juegos tendían a ser más individualizados, para satisfacer las necesidades de cada uno sin tener en cuenta al resto de los niños, aunque poco a poco empezaron a ser conscientes del otro y a disfrutar de un juego más cooperativo y compartido apareciendo sentimientos de amistad.

Desde que los niños empezaron en el grupo de juego, la evolución de cada uno de ellos ha sido constante. Comenzaron sacando la voz diciendo su nombre y poco a poco se han ido interesando por diferentes juegos y lo han verbalizado a lo largo de la sesión. En general, han ampliado sus intereses en el juego ya que empezaron explorando la sala, tirándose con la colchoneta, jugando con las cuerdas, en la piscina de bolas y actualmente disfrutan de acciones y de juegos cooperativos como construir una casa o jugar a los fantasmas entre otros.

Se podría decir que se han cumplido los objetivos. Los niños se sienten parte del grupo, ya que durante la sesión, son conscientes de dónde está el otro, a qué juega, preguntan si uno de los amigos no viene a la sesión, incluso se han preocupado cuando uno de ellos se encuentra en un momento difícil. Además, como se ha comentado anteriormente, han mejorado en autonomía respetando los tiempos establecidos o al terminar el juego, han ido al banco de forma autónoma o con pequeña ayuda verbal.

Los niños han sido capaces de utilizar la voz dentro del grupo usando la palabra como forma de comunicarse; pedir un objeto, llamar a un amigo o al adulto y demandando un juego. Otro aspecto a destacar es que los amigos han conseguido jugar respetando turnos, esperar al turno de cada uno, así como disfrutar de juegos simbólicos como los fantasmas o construcciones conjuntas como casas.

En resumen, dadas las características del autismo, se considera que participar en grupos de juego es muy beneficioso ya que les va a permitir aprender a integrarse y socializar, pues a través del juego descubren amistades, aprenden habilidades sociales y de lenguaje, y el niño es capaz de descubrir, experimentar, expresar, es decir, favorecer el desarrollo integral del niño.

BIBLIOGRAFÍA

1. La Historia Del Autismo | Project Autism [Internet]. Projectautism.org. 2018 [cited 25 February 2018]. Available from: <http://projectautism.org/es/history-of-autism>
2. Polonio López, Castellanos Ortega, Viana Moldes. Terapia Ocupacional en la Infancia, Teoría y práctica. Buenos Aires (Argentina): Editorial Médica Panamericana; 2008.
3. ¿Qué es el autismo? - Autismo Diario [Internet]. Autismo Diario. 2018 [cited 13 January 2018]. Available from: <https://autismodiario.org/2016/08/01/que-es-el-autismo/>
4. Monsalve Robayo A., Cubillos Forero NA., Peña Duarte ML., Peñaranda Saavedra AM. Characteristics of an occupational intervention in a case of autism spectrum disorder. ROH [Revista en Internet]. 2015 [12 de diciembre de 2017]; Vol 15(1). Available from: <file:///C:/Users/PCC/Downloads/38-Texto%20del%20art%C3%ADculo-57-1-10-20170314.pdf>
5. Halladay A. DESCUBRIMIENTOS SOBRE EL AUTISMO EN 2016 - AETAPI [Internet]. AETAPI. 2018 [cited 20 February 2018]. Available from: <http://aetapi.org/resumen-los-descubrimientos-autismo-2016/>
6. Acerca del autismo [Internet]. Autism Speaks. 2018 [cited 13 January 2018]. Available from: <https://www.autismspeaks.org/family-services/tool-kits/manual-de-los-100-d%C3%AD/acerca-del-autismo>
7. Mulas F., Ros-Cervera G., Milá M., Etchepareborda M., Abad L., Téllez de Meneses M. Modelos de intervención en niños con autismo. Rev Neurol [Revista en Internet]. 2010 [12 de diciembre de 2017]; Vol 50(3). Available from: <http://faros.hsjdbcn.org/adjuntos/1839.1-bdS03S077.pdf>
8. Almoguera Martínez MA. Efectividad de la terapia ocupacional en niños con autismo. TOG (A Coruña) [Revista en Internet]. 2016 [7 de Enero de 2018]; 13(23). Available from: <file:///C:/Users/PORTATIL/Pictures/Dialnet-EfectividadDeLaTerapiaOcupacionalEnNinosConAutismo-5536314.pdf>
9. Betina Lacunza, A., Contini de González, N., Social abilities in children and adolescents. Their importance in preventing psychopathological disorders. REDALYC [Internet]. 2011; XII(23). Available from: <http://www.redalyc.org/html/184/18424417009/>

10. Pérez MA. Estrategias para trabajar las habilidades prosociales en niños de E.infantil. Aulapt [Internet]. 2014 [2 de Febrero de 2018]; Available from: [file:///C:/Users/PORTATIL/Documents/habilidades_infancia%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/PORTATIL/Documents/habilidades_infancia%20(1).pdf)
11. Nora Grañana. Manual de intervención para trastornos del desarrollo en el espectro Autista. Enfoque Neuropsicológico. Primera Edición. Buenos Aires (Argentina): Editorial Paidós SAICF; 2014.
12. Roldan MJ. La importancia del juego en el niño autista. Vix Inc [Internet]. 2005-2017 [2 de Febrero de 2018]; Available from: <https://www.vix.com/es/imj/familia/5308/la-importancia-del-juego-en-el-nino-autista>
13. Montealegre R. Controversias Piaget-Vygotski en Psicología del desarrollo. Acta.colomb.psicol [Internet]. 2014 [2 de Febrero de 2018]; 19(1). Available from: <http://www.redalyc.org:9081/html/798/79845405012/>
14. Paterna Molina P., Viano V. El autismo en niños y adultos Una guía para la familia. Segunda Edición. Barcelona (España): Editorial PAIDOS; 2011.
15. Licon Vega AL. La importancia de los recursos materiales en el juego simbólico. UPN [Internet]. 2017 [2 de Febrero de 2018]; Available from: https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/45502/file_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
16. Arbelaez C., Salgado Montejó A., Velasco AC., Pretense play and theory of mind in children with social interaction difficulties. DIVERSITAS [Internet]; 6(1). Available from: <http://www.scielo.org.co/pdf/dpp/v6n1/v6n1a02.pdf>
17. Sunhwa J, Diane MS. Teaching play skills to young children with autism. J. Intellect. Dev. Disabil. [Internet]. 2013 [14 de Abril de 2018]; 38(1): 74-90. Disponible en: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.1000.8104&rep=rep1&type=pdf>
18. Grande de Prado, M, Abella García, V. LOS JUEGOS DE ROL EN EL AULA. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información [Revista en Internet]. 2010. [15 de mayo de 2017]; 11(3):56-84. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201021093004>
19. Kielhofner G. Terapia Ocupacional: Modelo de Ocupación Humana; Teoría y aplicación. 3ª Edición. Buenos Aires:Editorial Médica Panamericana; 2004

20. Belchi García FJ. Consistency between the occupation concept and the intervention process. TOG (A Coruña) [Revista en internet]. 2012 [13/5/2018]; 9(15): [37 p] Disponible en: <http://www.revistatog.com/num15/pdfs/original1.pdf>
21. Domingo Sanz M^a A. Terapia Ocupacional en Pediatría. 1^a Edición. Madrid, España: Editorial Síntesis, S.A; 2015
22. Otaño Lozano M. Experiencias de los terapeutas ocupacionales usando el modelo de ocupación humana: una revisión sistemática. TOG (A Coruña) [revista en internet]. 2017. [15 de mayo de 2018]; 14(26): 479-95. Disponible en: <http://www.revistatog.com/num26/pdfs/revision2.pdf>
23. Sanz Valer P, Bellido Mainar JR. Protocolo del proceso de evaluación ocupacional para hospitales de día de adultos de psiquiatría. TOG (A Coruña) [Revista en internet]. 2012 [19 de mayo de 2018]; 9(15): [34p]. Disponible en: <http://www.revistatog.com/num15/pdfs/original8.pdf>
24. Mulligan S. Terapia Ocupacional en Pediatría; Proceso de Evaluación. 1^a Edición. Madrid: Editorial Médica Panamericana; 2006.
25. Parra-Esquiver E, Peñas Felizzola OL. Assesment of the community program Welfare and Occupational Performance. Rev.Fac.Med (Bogotá) [Disponible en internet]. 2016 [19 de mayo de 2018]; Vol 64 (1). Disponible en: http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S012000112016000100006&script=sci_arttext&tlng=es

ANEXOS:

ANEXO I: Historia del autismo

Autismo, proviene de la palabra griega “autos”, que significa “yo”. Este concepto se ha ido modificando a lo largo de la historia. En 1911, Eugen Bleuler utilizó el término para referirse a aquellas personas que habían perdido el contacto con la realidad y estaban clasificadas dentro del diagnóstico de esquizofrenia. Años más tarde, un estudiante de Bleuler, definió autismo como el “generador de problemas” de esquizofrenia.

Durante la década de 1940, la idea de autismo cambió gracias a Leo Kanner y Hans Asperger, los cuales llevaron a cabo una investigación con 11 niños con limitaciones sociales y emocionales, además de demostrar un comportamiento retraído. En este momento se desvincula de esquizofrenia y se concreta el término de Autismo, corroborando la idea de que son sujetos que se encuentran alejados de la realidad¹

En los años 80, el DSM-III lo definió dentro de los “Trastornos Generales del Desarrollo” y establece dos subdivisiones; Trastorno Autista y Trastorno Generalizado No Especificado.

Actualmente, podemos utilizar la definición propuesta por Rosa María Rivas Torres, Santiago López Gómez y Eva María Taboada Ares que explica el Autismo como: “Trastorno neuropsicológico de curso continuo asociado, frecuentemente, a retraso mental, con un inicio anterior a los tres años de edad, que se manifiesta con una alteración cualitativa de la interacción social y de la comunicación, así como unos patrones restringidos, repetitivos y estereotipados con distintos niveles de gravedad.”

Las últimas propuestas explicativas, lo entienden como un trastorno neurobiológico en el que tiene un papel importante los procesos de migración y poda neuronal, aspecto vinculado con el mayor tamaño y peso cerebral.²

ANEXO II:

Durante décadas, se ha sabido que el autismo ha afectado a toda la familia y se han realizado estudios para examinar de dónde vienen las mutaciones genéticas, para entender a la persona con autismo. En el año 2017, se puso el énfasis en el estudio de los hermanos. El objetivo fue comprender la naturaleza genética y biológica del autismo, de tal forma que no solo pueda ayudar a las personas con TEA sino también a su familia.

ANEXO III: Señales de alarma y rasgos característicos

Señales de alarma

- No observar sonrisas u otras expresiones placenteras a partir de 6 meses.
- No responder a sonidos compartidos, sonrisas u otras expresiones a partir de los 9 meses.
- No balbucear a los 12 meses.
- No hacer o responder a gestos sociales (señalar, mostrar, decir adiós con la mano, etc) a partir de los 12 meses.
- No decir palabras sencillas a partir de los 16 meses.
- Cualquier pérdida de lenguaje o habilidad social a cualquier edad.

Conductas y rasgos característicos que permiten detectar los casos en los que se puede apreciar la presencia del trastorno de espectro autista...

- Sordera aparente paradójica, falta de respuesta a llamadas e indicaciones.
- No comparte focos de atención con la mirada.
- Tiende a no mirar a los ojos.
- No mira a los adultos vinculados para comprender situaciones que le interesan o extrañan.
- No mira lo que hacen las personas.
- No suele mirar a las personas.
- Presenta juego repetitivo o rituales de ordenar.
- Se resiste a cambios de ropa, alimentación, itinerario o situaciones.
- Se altera mucho en situaciones inesperadas o que no anticipa.
- Las novedades le disgustan.
- Coge rabietas en situaciones de cambio.
- Carece de lenguaje y si lo tiene, lo emplea de forma de ecolalia o poco funcional.
- Resulta difícil compartir acciones con compañeros.
- No señala con el dedo para compartir experiencias.
- No señala con el dedo para pedir.
- Frecuentemente pasa de las personas, como si no estuvieran.
- No suele ser él quien inicie las interacciones con los adultos.
- Para comunicarse con él, hay que “saltar un muro”: es decir, hace falta ponerse frente a frente y producir gestos claros y directivos.
- Tiende a ignorar.

ANEXO IV: Habilidades de interacción social

Cumplen varios objetivos básicos:

- Brindar a los niños elementos de socialización y cortesía como por ejemplo dar las gracias, comenzar una conversación, solicitar hablar, hablar amablemente...
- Aportar a los niños herramientas de asertividad es decir, que sean capaces de expresar eficazmente los propios deseos y necesidades. Dentro de éstas, incluimos el conocer los propios sentimientos, expresar propios sentimientos, compartir.
- Dar a los niños elementos de prevención y manejo de conflicto evitando que se instale la agresión o evitar involucrarse.
- Propiciar en los niños la construcción de vínculos sociales. Les dota de empatía y tolerancia.

ANEXO V. Fases del desarrollo cognitivo o inteligencia según Piaget

ETAPA	EDAD APROXIMADA	CARACTERISTICAS PRINCIPALES
Sensorio-motora	0-2 años	<ul style="list-style-type: none">- Desarrollo de la permanencia del objeto.- Desarrollo de las habilidades motoras.- Poca o ninguna capacidad para la representación simbólica.
Pre-operacional	2-7 años	<ul style="list-style-type: none">- Desarrollo del lenguaje y del pensamiento simbólico.- Pensamiento egocéntrico.
Operaciones concretas	7-12 años	<ul style="list-style-type: none">- Desarrollo de la conservación.- Dominio del concepto de reversibilidad.

Operaciones formales	12 años en adelante	- Desarrollo del pensamiento lógico y abstracto.
----------------------	---------------------	--

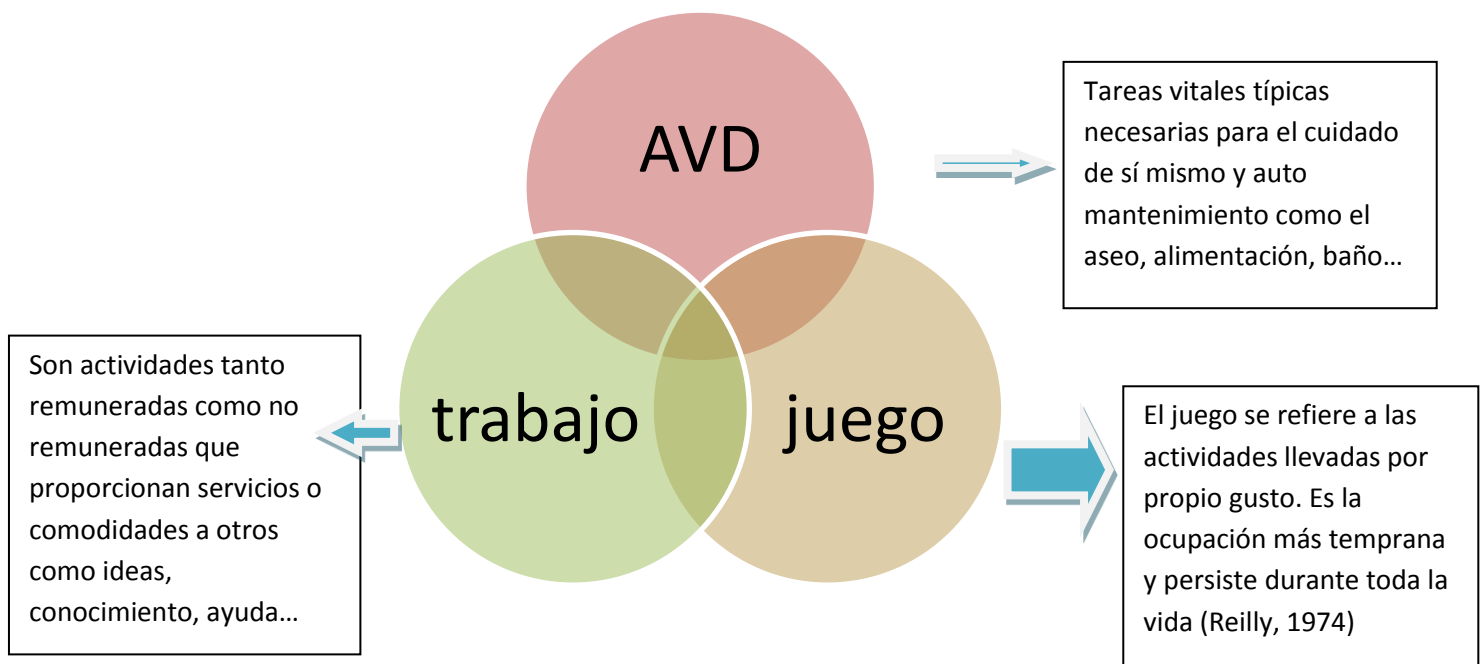
ANEXO VI: Características y objetivos de los niños del grupo de juego

NOMBRE	CARACTERÍSTICAS DEL NIÑO
I.S	<p>Niña de 4 años diagnosticada de Autismo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dificultad en el área de comunicación y socialización. - Lenguaje fluido pero poco funcional. - En relación al discurso se observa poca organización en los temas y rigidez. - Presenta ecolalias y estereotipias. - No hay habilidades funcionales de comunicación para solicitar, negar, compartir, señalar. - No diferencia conocidos de desconocidos. - No hay función declarativa con la intención de mostrar o compartir. - Le cuesta esperar. - Le gustan las canciones, los bailes, juegos de palmas. - Limitada expresión de emociones. - Se relaciona con sus iguales muy contenta dando abrazos pero no entiende cuando ellos no quieren jugar con ella. <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Favorecer situaciones de elección de juegos y materiales. - Favorecer a través del juego situaciones de placer o displacer usando la voz para expresar emociones. - Provocar motivación y placer en la relación y proceso del juego. - Crear rutinas de interacción e imitación con adultos e iguales. - Fomentar el juego simbólico. - Dirigir el juego para que nos imite. - Intentar que mantenga la atención en las actividades o juegos planteados.

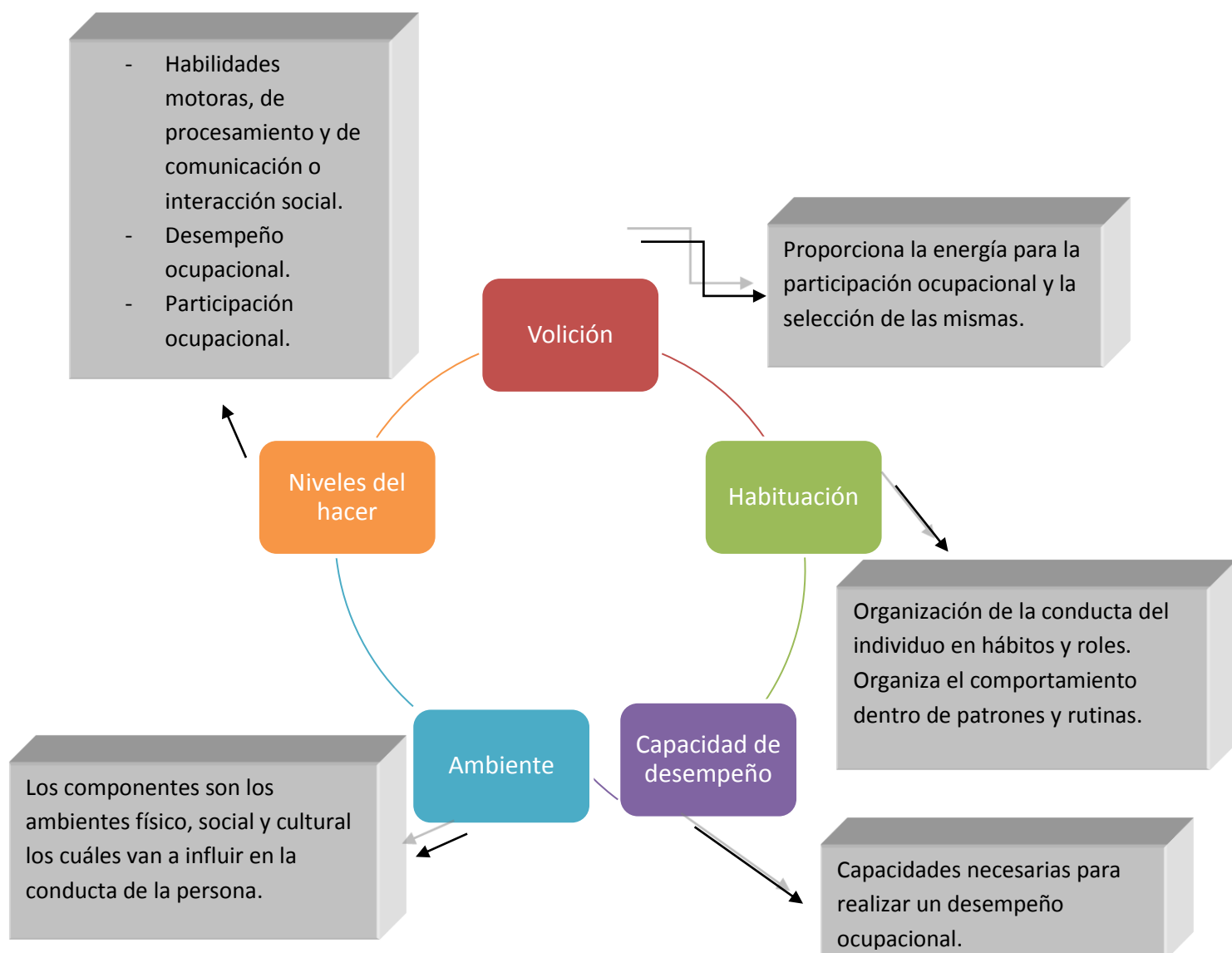
E.G	<p>Niña de 5 años diagnosticada de autismo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se observa una falta de intención comunicativa y de interacción social. - Muestra una afectación en la comprensión de la comunicación social en comparación con su nivel de desarrollo y cognición. - Con el adulto hay un contacto visual fugaz en las interacciones próximas. - Falta de interés por iniciar o mantener interacción con iguales. - Suele hacer petición física cogiendo al adulto. - Es muy alegre y tiene mucha energía. <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trabajar las emociones básicas. - Provocar motivación y placer por la acción. - Generar rutinas de interacción e imitación con adultos e iguales. - Promover el interés por la comunicación e intención comunicativa. - Dirigir el juego para que nos imite. - Intentar que mantenga la atención el mayor tiempo posible durante las actividades o juegos.
D.C	<p>Niño de 5 años con rasgos autistas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Es muy cariñoso y sonriente con grandes dificultades a nivel sensorial, de movimiento y de funciones ejecutivas (planificación, secuenciación). - Le cuesta mantener la atención en la actividad un tiempo prolongado así como aquellas actividades de atención conjunta. - Dificultades a nivel motor buscando continuamente el suelo, sin moverse apenas. Le falta fuerza en las manos, equilibrio y organización. - No tiene interés por el entorno y la interacción. No muestra mucho interés en relacionarse con otros niños por una falta de intención comunicativa. - En el grupo es capaz de hacer preguntas adecuadas o contestar coherentemente si se le pregunta sobre un tema de su interés. - No reconoce ni evita peligros - Expresa sentimientos de enfado, tristeza, alegría... - Muy sensible a todos los estímulos auditivos, luz, tacto, movimiento... - Entiende pequeñas bromas como “el zapato se pone en la cabeza”. - Mantiene la atención cuando se le cuenta un cuento.

	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Animar a pedir ayuda cuando lo necesita, saludar, dar las gracias, despedirse de manera espontánea. - Decir no y hacer respetar sus decisiones con sus iguales. - Estimular un juego acorde con su edad. - Estimular la motivación por hacer las cosas él solo. - Mejorar la fuerza, equilibrio, coordinación. - Intentar que mantenga la atención el mayor tiempo posible durante las actividades o juegos.
L.C	<p>Niño de 5 años con rasgos autistas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pasivo en relación a la intención de comunicación. Responde a la comunicación de forma tímida. - Si aparece imitación oral es un tono de voz bajo con escaso contacto ocular. - Es capaz de responder a órdenes sencillas como quitar la chaqueta, quitar los zapatos, sentarnos en la asamblea... - Distingue a las personas conocidas de las desconocidas. - Se observa placer en juegos circulares de interacción o de persecución. - Verbaliza que quiere jugar con la pelota u otro material. - Es capaz de mantener la atención cuando se le cuenta un cuento. - Expresa propiedad o posesión. - Es capaz de compartir y de esperar su turno en actividades en grupo. - Le gusta jugar al pilla pilla, jugar con las cuerdas, trepar, tirarse, saltar... <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trabajar la motivación para interactuar con el otro. - Mejorar la expresión emocional. - Mejorar sus habilidades de interacción social y de juego con sus iguales. - Mejorar la comprensión de las demandas verbales del otro.

ANEXO VII Áreas del hacer



ANEXO VIII: Componentes de la persona



ANEXO IX: Resultados de la evaluación de la escala de Susan Knox

D.C

D en el momento de la evaluación se encuentra en el rango de edad de **40 a 60** meses.

Durante el momento de juego libre, se observa que D empieza a integrar su cuerpo entero en las actividades y lanza la pelota por lo que su puntuación en el factor de motricidad gruesa es de 30 meses. Muestra interés en las actividades, enorgulleciéndose de su trabajo mostrándolo a la terapeuta, aunque no busca un juego brusco. La puntuación en el factor de interés es de 60. La puntuación final en manejo del espacio es de 45 meses siendo la edad de juego de **36-48 meses**.

En el manejo de los materiales, D tiene una puntuación total de 45 meses, siendo la edad de juego entre **36-48 meses**. En cuanto a manipulación, realiza actividades que implican movimientos pequeños como por ejemplo clasificar objetos, transportarlos... su puntuación es de 48 meses. En la construcción, D realiza productos simples, combina materiales, desarma y crea un diseño evidente. La puntuación que se le asigna es de 48 meses. El puntaje en el propósito es de 48 meses, ya que comienza a mostrar interés por el producto terminado. D es capaz de mantener la atención de 15 a 30 minutos haciendo así que tenga una puntuación de 36 meses.

En la dimensión simbólica, D se encuentra en los **27 meses**. Es capaz de imitar rutinas adultas, imita a sus iguales, juego representativo. La puntuación en imitación es de 30 meses. En cuanto a dramatización, tiene una puntuación de 24 meses, ya que es capaz de actuar sobre una muñeca realizando acciones con más de un objeto y usa objetos imaginarios.

En cuanto al tipo de participación, D se encuentra en los **30 meses**. Juega junto a otros, pero permanece independiente (juego paralelo), disfruta de la presencia de los demás, incluso les sigue con la mirada. Se muestra tímido con extraños. Con respecto a la cooperación, D entiende las necesidades de los demás obteniendo una puntuación de 36 meses. Se ríe de palabras sin sentido, es muy sonriente por lo que se encuentra en 48 meses. En cuanto al factor del lenguaje, esta vez con 36 meses, ya que hace preguntas de qué, cuándo, por qué... La puntuación final es de 38 meses estando la edad de juego en 36-48 meses.

En conclusión, la edad de juego de D.C es de **39 meses**, es decir, está por debajo de su edad real.

L.C

En el momento de la evaluación, su rango de edad es de **48-60 meses**.

Durante las actividades se observa en L un aumento de la actividad motriz, hace acrobacias, pruebas de fuerza, movimientos exagerados y trepa las espalderas. La puntuación que se le asigna en el factor de motricidad gruesa es de 60. En cuanto a los intereses, se enorgullece de su trabajo y juego brusco. La puntuación es de 60 meses. La puntuación final en relación al manejo del espacio es de 60 meses siendo su edad de juego en esta dimensión de **48-60 meses**.

En cuanto a la manipulación, L realiza movimientos rápidos, fuerza, tira y da tirones. La puntuación en este factor es de 60. En relación a las construcciones, realiza productos específicos, diseños evidentes y construye estructuras complejas siendo la puntuación de 60. Comienza a mostrar interés por el producto terminado, por lo que en el factor de propósito tiene una puntuación de 48. Es capaz de entretenerse solo hasta 1 hora. La puntuación en el factor de atención es de 60. La puntuación final en manejo de materiales es de 57 cuyo rango de edad está en **48-60 meses**.

La puntuación final en la dimensión simbólica es de 60 meses, rango de edad entre **48-60**. En cuanto a la imitación, la puntuación es de 60 ya que se disfraza, la realidad es importante. En cuanto a la dramatización, la puntuación es de 60 ya que disfruta de disfrazarse, presume, usa conocimientos familiares para construir situaciones nuevas.

En cuanto a participación, es donde se observan más problemas. Su puntuación final es de 21 siendo la edad de juego de **18-24 meses**. El tipo de juego es paralelo, se muestra tímido con extraños. Su puntuación en este factor es de 30 meses. En relación a la cooperación, la puntuación también es de 30 ya que se muestra posesivo, arrebatador, acapara, coge, independiente en el juego. La puntuación en el factor de humor es de 6, sonríe. En lenguaje, usa gestos o palabras simples, saluda y responde a pedidos simples. La puntuación es de 18 meses.

En conclusión, la edad de juego de L es de **49 meses y medio**, es decir, está en su rango de edad real.

E.G

En el momento en el que fue valorada, su rango de edad es de **48-60 meses**.

Durante el juego libre, se observa en E un aumento de la actividad motriz y puede concentrarse en un objetivo, aunque solo en aquellas actividades que le interesan u objetos que le llaman la atención. La puntuación es de 60. La puntuación en el factor de interés es de 18. E practica patrones básicos de

movimiento, explora sensaciones propioceptivas, experimenta y mueve objetos. La puntuación final de E en manejo del espacio es de 39, es decir, un rango de edad de **36-48 meses**.

La puntuación total en manejo de materiales es de 33, es decir, un rango de **30-36 meses**. En el factor de manipulación, obtiene una puntuación de 60 meses ya que realiza movimientos rápidos, movimientos de fuerza, da tirones y tira. En construcción obtiene una puntuación de 48. Realiza productos simples, combina materiales de juego y desarma.

En la dimensión simbólica, obtiene una puntuación de 30 siendo su rango de edad de **24 a 30 meses**. En cuanto a imitación usa juguetes como agentes, da de comer a la muñeca, la cura. La puntuación es de 36. En dramatización también obtiene esta puntuación, es capaz de realizar secuencias de episodios complejos.

En la dimensión de participación, obtiene una puntuación de 33, es decir, un rango de edad de **30-60 meses**. Su tipo de juego es paralelo ya que juega junto a los demás, pero permanece independiente y disfruta de la presencia de otros. A puntuación es de 30 al igual que en cooperación que coge, arrebat, acapara y no comparte materiales. En humor obtiene una puntuación de 48 ya que ríe de palabras sin sentido. La puntuación en lenguaje es de 24. E comprende verbos, combina palabras, pide información.

En conclusión, la puntuación total de E es de 33,75 (**30-36 meses**) estando en una edad de juego menor a la real.

I.S

En el momento que tuvo lugar la evaluación inicial, I se encuentra en el rango de edad **de 48-60 meses**.

Durante el juego libre, I mostró un aumento de la actividad motriz, se concentra en un objetivo aunque hay que destacar que únicamente en la actividad u objeto que le interesa o le llama la atención. La puntuación es de 60 meses. En cuanto a los intereses, la puntuación es de 18. Practica patrones básicos de movimiento, experimenta y explora sensaciones propioceptivas, mueve objetos. La puntuación final en manejo del espacio es de 39 siendo un rango de **36-48 meses**.

En relación al manejo de materiales, la puntuación total es de **35,5**, es decir, un rango igual que el anterior. En cuanto a manipulación, la puntuación es de 60 ya que aumenta el control motriz fino, fuerza, da tirones y tira. En construcción obtiene una puntuación de 30 meses; enhebra cuentas y garabatea. En propósito, se le asigna una puntuación de 6. Su propósito es adquirir sensaciones, usa

materiales para ver, tocar, oler. En cuanto a atención, la puntuación es de 24, su juego es tranquilo de unos 5 minutos, es capaz de jugar con un solo objeto durante 5 minutos.

En la dimensión simbólica, la puntuación en el factor de imitación es de 24. En dramatización, obtiene una puntuación de 24 ya que actúa sobre la muñeca peinando, curándola pero no incorpora objetos imaginarios. La puntuación total es de 24 estando en un rango **de 24-30 meses**.

La puntuación total en participación es de 33, es decir un rango de **30-36 meses**. En el tipo de juego tiene una puntuación de 30. Su juego es paralelo juega junto a otros pero permanece independiente. Se podría decir que disfruta de la presencia de los demás en el juego. La puntuación en cooperación es la misma, es posesiva, arrebatadora, independiente, no comparte. En cuanto a humor, obtiene una puntuación de 48 ya que se ríe de palabras sin sentido. En relación al lenguaje, presenta ecolalias. Comprende verbos, pide información, pregunta, se refiere a personas que no están presentes.

En conclusión, la puntuación total de I es de **34,3 (30-36)** es decir, se encuentra en una edad de juego menor que en la real.

ANEXO X: Resultados de la evaluación del Test de Juguetonería de Anita Bundy

EVALUACIÓN D.C.

Hoja de Protocolo del ToP – Test of Playfulness
Test de Juguetonería (Versión 4.0 – 5/05)

Niño: <u>D.</u>	MEDIDA	INTENSIDAD	HABILIDAD
Edad: <u>3 años</u>	3 = Casi Siempre	3 = Alta	3 = Muy hábil
Evaluador: <u>CARLA SCHRE</u>	2 = La mayor parte del tiempo	2 = Moderada	2 = Moderada
<input checked="" type="radio"/> Dentro <input type="radio"/> Fuera <input type="radio"/> Video <input type="radio"/> Vivo <input type="radio"/> (Circulo)	1 = Parte del tiempo	1 = Ligera	1 = Apenas
	0 = Raras veces o nunca	0 = Ninguna	0 = No hábil
	NA = No se Aplica	NA = No se Aplica	NA = No se aplica

ITEM	MED	INT	HAB	COMENTARIOS
Participa activamente.	2	2	1	hiperactivo
Decide qué hacer.	2	2	1	
Mantiene un nivel de seguridad suficiente para jugar.	3	3	3	
Intenta superar barreras u obstáculos para persistir en una actividad.	1	1	1	
Modifica la actividad para mantener el desafío o hacerla más divertida.	0	0	0	
Participa de transgresuras, juguetonas o burlas.	3	3	2	
Participa en la actividad por puro placer (proceso) más que sólo por interés en el producto final.	2	2	1	
Hace como que (como que es otra persona, que hace algo diferente, que un objeto es otra cosa, que sucede otra cosa).	0	0	1	
Incorpora otros objetos y personas en el juego de maneras no convencionales y creativas.	0	0	0	
Negocia con otros para lograr satisfacer necesidades/deseos.	0	0	0	
Participa en juego social.	0	0	0	
Apoja el juego de otros.	0	0	0	Así como lo
Entra en un grupo que ya está realizando una actividad.	0	0	0	
Inicia juego con otros.	0	0	0	con adulto
Hace el payaso o hace chistes.	0	0	0	
Comparte (jugos, materiales, amigos, ideas).	0	0	0	
Dirige señalizaciones (con el rostro, gestos, el cuerpo) fácilmente entendibles que dicen "Así es como debes tratarme".	0	0	0	
Responde a las señalizaciones de otros.	0	0	0	
Demuestra afecto positivo durante el juego.	0	0	0	se le
Interactúa con objetos.	0	0	0	
Hace transiciones de una actividad de juego a otra con facilidad.	0	0	0	

Mosby items and derived items © 2008 by Mosby, Inc., an affiliate of Elsevier

EVALUACIÓN L.

Hoja de Protocolo del ToP – Test of Playfulness

Test de Juguetonería (Versión 4.0 – 5/05)

Niño: <u>L.</u> Edad: <u>5 años</u> Evaluador: <u>CARLA GONZALEZ</u> (Dentro) Fuera Video (Miro) (Circle)		MEDIDA 3 = Casi Siempre 2 = La mayor parte del tiempo 1 = Parte del tiempo 0 = Raras veces o nunca NA = No se Aplica	INTENSIDAD 3 = Alta 2 = Moderada 1 = Ligera 0 = Ninguna NA = No se Aplica	HABILIDAD 3 = Muy hábil 2 = Moderada 1 = Apenas 0 = No hábil NA = No se aplica
--	--	---	--	---

ITEM	MED	INT	HAB	COMENTARIOS
Participa activamente.	2	2	2	
Decide qué hacer.	1	1	1	
Mantiene un nivel de seguridad suficiente para jugar.	1	1	1	
Intenta superar barreras u obstáculos para persistir en una actividad.	2	2	2	
Modifica la actividad para mantener el desafío o hacerla más divertida.	2	2	2	
Participa de travesuras juguetonas o burlas.	0	0	0	
Participa en la actividad por puro placer (proceso) más que sólo por interés en el producto final.	2	2	3	
Hace como que (como que es otra persona, que hace algo diferente, que un objeto es otra cosa, que sucede otra cosa).	1	2	2	
Incorpora otros objetos y personas en el juego de maneras no convencionales y creativas.	1	1	1	
Negocia con otros para lograr satisfacer necesidades/deseos.	0	0	0	
Participa en juego social.	2	2	2	
Apoya el juego de otros.	1	2	2	
Entra en un grupo que ya está realizando una actividad.	2	2	2	
Insiste juego con otros.	0	0	0	
Hace el parvas o hace chistes.	0	0	0	
Comparte (jugos, materiales, amigos, ideas).	1	2	2	
Ofrece señales (con el rostro, gestos, el cuerpo) fácilmente entendibles que dicen "Así es como debes tratarme".	1	1	1	
Responde a las señales de otros.	1	2	2	
Demuestra afecto positivo durante el juego.	3	3	2	
Interactúa con objetos.	2	2	2	
Hace transiciones de una actividad de juego a otra con facilidad.	3	3	3	

Mosby Items and derived Items © 2008 by Mosby, Inc., an affiliate of Elsevier

EVALUACIÓN E.

Hoja de Protocolo del ToP – Test of Playfulness

Test de Juguetonería (Versión 4.0 – 5/05)

Niño: <u>E</u>	MEDIDA	INTENSIDAD	HABILIDAD
Edad: <u>5 años</u>	3 = Casi Siempre 2 = La mayor parte del tiempo 1 = Parte del tiempo 0 = Raras veces o nunca NA = No se Aplica	3 = Alta 2 = Moderada 1 = Ligera 0 = Ninguna NA = No se Aplica	3 = Muy hábil 2 = Moderada 1 = Apenas 0 = No hábil NA = No se aplica
Dentro <input checked="" type="radio"/> Fuera <input type="radio"/> Video <input type="radio"/> Vivo <input type="radio"/> (Círculo)			

ITEM	MED	INT	HAB	COMENTARIOS
Participa activamente.	1	1	1	
Decide qué hacer.	1	1	1	
Mantiene un nivel de seguridad suficiente para jugar.	1	1	1	
Intenta superar barreras u obstáculos para persistir en una actividad.	0	0	0	
Modifica la actividad para mantener el desafío o hacerla más divertida.	1	1	1	
Participa de bromas juguetonas o burlas.	1	1	1	
Participa en la actividad por puro placer (por el proceso) más que sólo por interés en el producto final.	0	0	0	
Hace como que (como que es otra persona, que hace algo diferente, que un objeto es otra cosa, que sucede otra cosa).	0	0	0	
Incorpora otros objetos y personas en el juego de maneras no convencionales y creativas.	0	0	0	
Negocia con otros para lograr satisfacer necesidades/deseos.	1	1	1	
Participa en juego social.	1	1	1	
Apoya el juego de otros.	1	1	1	
Entra en un grupo que ya está realizando una actividad.	1	1	1	
Invita juego con otros.	1	1	1	
Hace el payaso o hace chistes.	1	1	1	
Comparte (juegos, materiales, amigos, ideas).	1	1	1	
Ofrece señales (con el rostro, gestos, el cuerpo) fácilmente entendibles que dicen "Así es como debes tratarme".	0	0	0	
Responde a las señales de otros.	1	1	1	
Demuestra afecto positivo durante el juego.	1	1	1	
Interactúa con objetos.	1	1	1	
Hace transiciones de una actividad de juego a otra con facilidad.	1	1	1	

Suele usar objetos que le den seguridad no con el uso de objeto con finalidad. Una manera de autodefensa

Mosby items and derived items © 2008 by Mosby, Inc., an affiliate of Elsevier

EVALUACIÓN I

Hoja de Protocolo del ToP – Test of Playfulness

Test de Juguetonería (Versión 4.0 – 5/05)

Niño: <u>I</u>	MEDIDA	INTENSIDAD	HABILIDAD
Edad: <u>4 años</u>	3 = Casi Siempre 2 = La mayor parte del tiempo 1 = Parte del tiempo 0 = Raras veces o nunca NA = No se Aplica	3 = Alta 2 = Moderada 1 = Ligera 0 = Ninguna NA = No se Aplica	3 = Muy hábil 2 = Moderada 1 = Apenas 0 = No hábil NA = No se aplica
Evaluador: <u>Carla Galt</u>			
Dentro <input type="radio"/> Fuera <input type="radio"/> Video <input type="radio"/> (Vivo) <input checked="" type="radio"/> (Circle)			

ITEM	MED	INT	HAB	COMENTARIOS
Participa activamente.	3	2	2	
Decide qué hacer.	3	2	2	
Mantiene un nivel de <u>seguridad</u> suficiente para jugar.	3	2	2	
Intenta superar barreras u obstáculos para <u>persistir</u> en una actividad.	3	2	2	
Modifica la actividad para mantener el desafío o hacerla más divertida.	3	2	2	
Participa de <u>travesuras</u> juguetonas o <u>locas</u> .	3	2	2	
Participa en la actividad por puro placer (<u>proceso</u>) más que sólo por interés en el producto final.	3	2	2	
Hace como que (como que es otra persona, que hace algo diferente, que un objeto es otra cosa, que sucede otra cosa).	3	2	2	
Incorpora otros objetos y personas en el juego de maneras no convencionales y <u>propias</u> .	3	2	2	
<u>Negocia</u> con otros para lograr satisfacer necesidades/deseos.	3	2	2	
Participa en juego social.	3	2	2	
<u>Aprova</u> el juego de otros.	3	2	2	
Entra en un grupo que ya está realizando una actividad.	3	2	2	
Inicia juego con otros.	3	2	2	
Hace el <u>paseo</u> o hace <u>chistes</u> .	3	2	2	
Comparte (juegos, materiales, amigos, ideas).	3	2	2	
Ofrece señales (con el rostro, gestos, el cuerpo) fácilmente entendibles que dicen "Así es como debes tratarme".	3	2	2	
Responde a las señales de otros.	3	2	2	
Demuestra <u>afecto</u> positivo durante el juego.	3	2	2	
Interactúa con objetos.	3	2	2	
Hace <u>transiciones</u> de una actividad de juego a otra con facilidad.	3	2	2	

Mosby items and derived items © 2008 by Mosby, Inc., an affiliate of Elsevier

ANEXO XI: Descripción de la fase de juego en la sesión

Al principio dejamos unos minutos para que los niños exploren la sala cogiendo diferentes materiales, explorando nuevas sensaciones. Es el momento de juego libre en el que la única regla es no hacerse daño y el adulto solo interviene en caso de ser necesario, como por ejemplo atender individualmente a un niño u orientarle a la zona de juego con un gesto o palabra.

A continuación, empieza el juego sensorio motriz en el que creamos circuitos con el objetivo de potenciar las habilidades motrices, además de trabajar la espera de su turno, respeto del turno de los demás, animar al compañero y sentirse animado por el resto.

Durante esta fase de juego, el objetivo principal desde terapia ocupacional, es aumentar los intereses de los niños y fomentar la toma de iniciativa. Para ello, los adultos llamamos la atención de los niños exagerando las situaciones. Además, lo que buscamos es prepararles para compartir juegos con sus

iguales en su entorno normalizado. La figura del terapeuta ocupacional va a crear diferentes situaciones, para fomentar la interacción y juego cooperativo entre los niños hacia un mismo objetivo, por ejemplo matar al lobo feroz entre todos o construir una casa. De esta manera, se les ofrecen diferentes habilidades para compartir el juego con sus iguales y conseguir una participación activa de todos. Otro aspecto muy importante que se desarrolla a través del juego social es el reconocimiento y comprensión de emociones.

ANEXO XII: Comparativa de resultados de Evaluación y Reevaluación de ambas escalas

Resultados de evaluación y reevaluación de la escala de **Susan Knox**.

D.C: Edad → 48-60

EVALUACIÓN

Puntuaciones del factor	Puntaciones de la dimensión	Edad de juego
Motricidad gruesa = 30 Interés = 60	Manejo del espacio: Total/2 = 45	36-48
Manipulación = 48 Construcciones = 48 Propósito = 48 Atención = 36	Manejo de materiales: Total/4= 45	36-48
Imitación = 30 Dramatización = 24	Simbólico: Total/2= 27	24-30
Tipo = 30 Cooperación = 36 Humor = 48 Lenguaje = 36	Participación: Total/4= 37,5	36-48
	Total dimensiones = 154,5	Total/4= 38,6 → 36-48

REEVALUACIÓN

Puntuaciones del factor	Puntaciones de la dimensión	Edad de juego
Motricidad gruesa = 48	Manejo del espacio:	48-60

Interés = 60	Total/2 = 54	
Manipulación = 48 Construcciones = 48 Propósito = 60 Atención = 48	Manejo de materiales: Total/4= 51	48-60
Imitación = 60 Dramatización = 36	Simbólico: Total/2= 48	48-60
Tipo = 48 Cooperación = 48 Humor = 48 Lenguaje = 48	Participación: Total/4= 48	48-60
	Total dimensiones = 201	Total/4= 50,25 → 48-60

L. edad: 48-60

EVALUACIÓN

Puntuaciones del factor	Puntaciones de la dimensión	Edad de juego
Motricidad gruesa = 60 Interés = 60	Manejo del espacio: Total/2 = 60	48-60
Manipulación = 60 Construcciones = 60 Propósito = 48 Atención = 60	Manejo de materiales: Total/4= 57	48-60
Imitación = 60 Dramatización = 60	Simbólico: Total/2= 60	48-60
Tipo = 30 Cooperación = 30 Humor = 6 Lenguaje = 18	Participación: Total/4= 21	18-24
	Total dimensiones = 198	Total/4= 49,5 → 48-60

REEVALUACIÓN

Puntuaciones del factor	Puntaciones de la dimensión	Edad de juego
Motricidad gruesa = 72 Interés = 60	Manejo del espacio: Total/2 = 66	60-72
Manipulación = 60 Construcciones = 72 Propósito = 60 Atención = 60	Manejo de materiales: Total/4= 63	60-72
Imitación = 60 Dramatización = 60	Simbólico: Total/2= 60	60-72
Tipo = 48 Cooperación = 60 Humor = 30 Lenguaje = 24	Participación: Total/4= 40,5	36-48
	Total dimensiones = 229,5	Total/4= 57,37 → 48-60

I edad: 48-60

EVALUACIÓN

Puntuaciones del factor	Puntaciones de la dimensión	Edad de juego
Motricidad gruesa = 60 Interés = 18	Manejo del espacio: Total/2 = 39	36-48
Manipulación = 60 Construcciones = 48 Propósito = 6 Atención = 28	Manejo de materiales: Total/4= 35,5	30-36
Imitación = 24 Dramatización = 24	Simbólico: Total/2= 24	24-30
Tipo = 30 Cooperación = 30 Humor = 48 Lenguaje = 24	Participación: Total/4= 33	30-36
	Total dimensiones = 137,5	Total/4= 34,37 → 30-36

REEVALUACIÓN

Puntuaciones del factor	Puntaciones de la dimensión	Edad de juego
Motricidad gruesa = 60 Interés = 48	Manejo del espacio: Total/2 = 45	36-48
Manipulación = 60 Construcciones = 60 Propósito = 30 Atención = 48	Manejo de materiales: Total/4= 45	36-48
Imitación = 24 Dramatización = 36	Simbólico: Total/2= 27	24-30
Tipo = 30 Cooperación = 48 Humor = 48 Lenguaje = 36	Participación: Total/4= 43,5	36-48
	Total dimensiones = 177	Total/4= 44,25 → 36-48

E edad: 48-60

EVALUACIÓN:

Puntuaciones del factor	Puntaciones de la dimensión	Edad de juego
Motricidad gruesa = 60 Interés = 18	Manejo del espacio: Total/2 = 39	36-48
Manipulación = 60 Construcciones = 48 Propósito = 6 Atención = 18	Manejo de materiales: Total/4= 33	36-48
Imitación = 36 Dramatización = 24	Simbólico: Total/2= 30	24-30
Tipo = 30 Cooperación = 30 Humor = 48 Lenguaje = 24	Participación: Total/4= 33	36-48
	Total dimensiones = 135	Total/4= 33,75 → 30-36

REEVALUACIÓN

Puntuaciones del factor	Puntaciones de la dimensión	Edad de juego
Motricidad gruesa = 60 Interés = 18	Manejo del espacio: Total/2 = 39	36-48
Manipulación = 60 Construcciones = 60 Propósito = 30 Atención = 24	Manejo de materiales: Total/4= 43,5	36-48
Imitación = 36 Dramatización = 48	Simbólico: Total/2= 42	36-48
Tipo = 48 Cooperación = 30 Humor = 48 Lenguaje = 24	Participación: Total/4= 37,5	36-48
	Total dimensiones = 154,5	Total/4= 38,6 → 36-48

Resultados de la evaluación y reevaluación del **Test de Juguetonería**. Se subraya aquel número que refleja un cambio en el niño.

EVALUACIÓN	REEVALUACIÓN							
Ítems	D		L		E		I	
Participa activamente	2-2-1	2-2-2	2-2-2	3-3-3	2-1-1	2-2-2	0-0-0	3-2-2
Decide que hacer	1-1-1	2-1-1	1-1-1	3-2-2	0-0-0	1-1-1	3-2-2	3-3-3
Mantiene un nivel de <u>seguridad</u> suficiente para jugar	3-3-3	3-3-3	1-1-1	2-1-1	3-3-3	3-3-3	3-3-2	3-3-3
Ítems	D		L		E		I	
Intenta superar barreras u obstáculos para persistir en una actividad	1-1-1	1-1-1	2-2-2	3-2-2	0-0-0	1-1-0	0-0-0	2-2-2

Modifica la actividad para mantener el desafío o hacerla más divertida	0-0-0	1-0-0	2-2-2	3-3-3	0-0-0-	1-1-1	0-0-0	0-0-0
Participa de travesuras, juguetonas o burlas	3-3-2	3-3-3	0-0-0	1-1-1	1-1-1	1-1-1	0-0-0	2-1-1
Participa en la actividad por puro placer (proceso) más que sólo por interés en el producto final	2-2-1	2-2-2	2-2-3	3-3-3	0-0-0	1-0-0	1-2-2	1-2-2
Hace como que (como que es otra persona, que hace algo diferente, que un objeto es otra cosa, que sucede otra cosa)	0-0-1	2-2-2	1-2-2	3-2-3	0-0-0	3-2-2	0-0-0	1-2-2
Incorpora otros objetos y personas en el juego de maneras no convencionales y creativas	0-0-0	1-1-1	1-1-1	2-1-2	0-0-0	1-1-1	0-0-0	1-1-1
Negocia con otros para lograr satisfacer necesidades/deseos	0-0-0	2-1-1	0-0-0	1-1-1	0-0-0	0-0-0	3-1-1	3-2-2
Participa en juego social	1-2-2	3-2-2	2-2-2	3-2-2	1-2-2	2-2-2	1-1-1	1-1-1

Ítems	D		L		E		I	
Apoya el juego de	3-3-3	3-3-3	1-2-2	2-2-2	1-1-0	1-0-0	0-0-0	1-1-0

otros								
Entra en un grupo que ya está realizando una actividad	0-0-0	2-1-1	2-2-2	3-2-2	2-2-2	3-2-2	0-0-0	0-1-1
Inicia juego con otros	0-0-0	1-1-1	0-0-0	1-2-2	1-1-1	2-3-2	0-0-0	1-1-1
Hace el payaso o hace chistes	3-2-2	3-3-3	0-0-0	1-1-1	1-1-0	1-1-1	0-0-0	1-0-0
Comparte (juegos, materiales, amigos, ideas)	2-2-1	3-2-2	1-2-2	2-2-2	1-1-1	1-1-1	1-1-1	2-1-1
Ofrece señales (con el rostro, gestos, el cuerpo) fácilmente entendibles que dice "Así es como debes de tratarme"	0-0-0	2-2-2	1-1-1	2-1-1	0-0-0	1-0-0	1-0-0	1-1-1
Responde a las señales de los otros	3-3-3	3-3-3	1-2-1	2-2-1	1-0-0	1-1-1	0-0-0	3-2-2
Demuestra afecto positivo durante el juego	3-3-3	3-3-3	3-3-2	3-3-3	2-2-2	3-2-2	1-1-1	2-1-1
Interactúa con objetos	1-1-1	2-1-1	2-2-2	3-2-3	3-3-3	3-3-3	2-2-1	3-3-3
Hace transiciones de una actividad a otra con facilidad	0-0-0	2-2-2	3-3-3	3-3-3	1-1-0	1-1-1	3-3-3	3-3-3

ANEXO XIII: Evaluación de satisfacción del programa de intervención

Les pedimos que marquen con una X la casilla con el valor que mejor refleje su opinión. Siendo una puntuación del 1 al 5 en la que el 1 es nada satisfecho y el 5 muy satisfecho.

I. Preguntas relativas al grado de satisfacción con respecto al Centro donde el niño recibe el tratamiento.

a) El estado de las instalaciones del centro de tratamiento

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

b) La ubicación y accesibilidad del centro

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

c) La eficacia del tratamiento en la problemática del niño

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

d) Atención prestada a las necesidades de la familia

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

e) Preparación de los profesionales

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

f) La confianza que los profesionales le transmiten

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

II. Respecto al grupo de juego, responda a las siguientes cuestiones:

1. ¿Qué le parece el tamaño del grupo de juego?

2. ¿Qué le parece la estructura de las sesiones?

3. ¿Qué le parece la sala dónde tiene lugar la sesión?

4. ¿Consideras que su hijo se siente a gusto con los compañeros?

5. ¿Consideras que su hijo se siente a gusto con las terapeutas ocupacionales?

6. ¿Qué incluirías en la sesión?

7. ¿Qué suprimirías de la sesión?

8. ¿Qué aspectos consideras que funcionan bien?

Observaciones:

ANEXO XIV: Seguimiento

A continuación se presentan algunas de las sesiones que han tenido lugar a lo largo del programa de intervención.

SESIÓN	COMENTARIOS
22 Noviembre 2017	<p>De la sala dónde están los papás hasta la sala de terapia, los amigos van agarrados entre ellos formando un tren. Hoy I se ha escapado y L ha ido corriendo a llamarla.</p> <p>Después de quitarnos los zapatos y recogerlos, nos hemos sentado en la asamblea donde hemos dicho nuestros nombres y el grito para empezar a jugar “EQUIPO, A JUGAR”. D ha necesitado ayuda para quitarse los zapatos. En la asamblea, I ha empezado a tocar el material de encima del banco.</p> <p>Todos los amigos corrieron a la piscina de bolas, colchonetas y L ha ido directo a coger la cuerda y ha empezado a jugar. I ha ido de un lado para otro por la sala sin centrarse en una actividad en concreto con un lenguaje repetitivo de palabras en inglés, me llamo I y tú ¿Cómo te llamas? Todos los amigos han empezado a tirarse por la rampa y debajo estábamos las terapeutas haciendo de cocodrilos que queríamos comernos a los niños. D, en este juego ha gritado mucho y ha sacado el lenguaje. La mayor parte de la sesión se ha basado en el juego sensorio motor.</p> <p>La TO ha sacado el material de médicos y todos los amigos hemos ido a jugar con él. L ha participado mucho en la actividad curando a la terapeuta.</p> <p>Hoy la sesión ha terminado con la canción “Chuchuwa” y L e I estaban más dispersos ya que querían continuar jugando.</p> <p>En la asamblea final comentamos si nos lo hemos pasado bien y todos gritan que SI. Ha habido un momento que he tenido que contener a I con el cuerpo. Ésta se ha girado, mordido y le estirado del pelo. Al ponernos los zapatos, la TO ha separado a I donde han estado cantando canciones y haciéndose caricias en la cara. Al final I se relajó.</p>
13 diciembre 2017	<p>Los amigos enseguida han ido a meterse a la piscina de bolas salvo D que ha preferido quedarse tumbado en el Puf, siguiendo con la mirada lo que hacían los</p>

	<p>amigos.</p> <p>I ha pedido la hamaca de licra y se la hemos sacado. Se ha sentado y hemos estado un rato columpiándola mientras ella cantaba y se miraba en el espejo como se movía en la hamaca. Su tono muscular ha disminuido dejándose llevar por el movimiento.</p> <p>D le ha pedido a la TO las linternas, hemos apagado la luz, le hemos entregado a cada uno una linterna y han empezado a jugar. Cuando I ha bajado de la hamaca, ha pedido jugar con las muñecas María y Esther.</p> <p>Los amigos, con la luz apagada, iban mirando las luces de las linternas, explorarlas, viendo el efecto que hacen en el techo, colchoneta, suelo, su mano.</p>
17 enero 2018	<p>Han venido todos los amigos salvo D que estaba malito.</p> <p>Dentro de la sala encontramos la piscina de bolas, el columpio grande, la colchoneta a modo de tobogán y el puf pegado a la ventana. En la asamblea le ha tocado saludar a I y hemos tenido que guiarla en varios momentos. Una vez que hemos gritado todos, los amigos han ido corriendo a jugar y explorar la sala. Entre todos, hemos jugado a subir a la colchoneta y dejarnos caer.</p> <p>A continuación, se propuso hacer una casa y para entrar, han tenido que saludar y pedir permiso. I ha estado bastante nerviosa pidiendo todo el rato la hamaca amarilla, por lo que se la hemos sacado y ha comenzado a regularse. E también se ha querido subir y ha estado balanceando a las dos mientras cantaban.</p> <p>L cada vez va sacando más el lenguaje. Pide cosas, responde cuando le preguntan por algo y está muy pendiente del resto de sus amigos durante el juego y fuera de él. La sesión ha terminado jugando con marionetas.</p>
7 febrero 2018	<p>Hoy ha sido E quien ha saludado al resto de los amigos en la asamblea y les ha dado la mano. Antes de jugar, les hemos contado el cuento de los 3 cerditos con imágenes. Todos han estado muy atentos. Al terminar el cuento, hemos hecho volar un cohete dando palmadas en las piernas, luego con las palmas, haciendo un sonido fuerte de soplido en la mano y finalmente ¡boom! Los amigos han comenzado a jugar.</p> <p>Primero han ido directos a la colchoneta a subir por ella y tirándose hacia delante,</p>

	<p>rodando... Hoy D no se ha quedado tumbado. Quería subir y tirarse por la colchoneta. Yo me he colocado de pie con las piernas abiertas y todos han pasado por debajo de mis piernas como si fuera un túnel. Hoy D ha podido subir la colchoneta solo sin ayuda de la sujeción que ejercen nuestras manos en sus plantas del pie.</p> <p>Todos los amigos hemos construido una casa utilizando la colchoneta, módulos, telas... Hemos hecho la cabaña de los 3 cerditos. Primero, una de las terapeutas ha hecho de lobo y los amigos se han escondido debajo de la casa gritando y riéndose. L ha salido y con un churro ha matado al lobo. A I, le ha costado bastante permanecer en la actividad y ha estado saltando por la colchoneta, en el trampolín, buscando actividades manipulativas.</p>
14 febrero 2018	<p>Hoy en la asamblea le ha tocado saludar a I, lo ha hecho muy bien sin ninguna ecolalia y sin apenas nuestra ayuda para dar el mensaje. Además, ha esperado a que el resto de los amigos le contestaran si se encontraban bien o mal.</p> <p>Hoy hemos vuelto a jugar al cuento de los 3 cerditos. Primero construimos una casa de paja que el lobo ha logrado derribar y los amigos han salido corriendo y buscando churros para matarlo. Luego, hemos construido una de ladrillos.</p>
8 mayo 2018	<p>Hoy le ha tocado saludar a L a cada amigo y pidiéndoles que choquen la mano. En varios momentos I se ha levantado del suelo para ir a jugar y la he tenido que coger para orientarla a la tarea.</p> <p>Después del grito, han ido corriendo a jugar con la colchoneta, los columpios, el túnel... Hemos jugado a las comiditas y para ello, hemos puesto encima de los bloques todas las comidas, yo he hecho de cocinera y cada amigo me tenía que decir que le apetecía comer. Cuando les he servido a todos, nos hemos sentado alrededor de la mesa y L ha decidido servirnos agua a todos y hemos brindado gritando ¡Arriba, abajo, al centro y para dentro!.</p> <p>La sesión ha finalizado con una actividad de dibujar en un folio muy grande con pinturas. Cada amigo ha dibujado algo diferente y al final hemos dicho cada uno lo que hemos dibujado. D no ha querido dibujar nada.</p> <p>Hemos terminado con un abrazo grupal.</p>

16 mayo 2018	<p>Hoy D no ha venido ya que se ha ido de viaje. Al llegar a la sala, nos hemos quitado los zapatos y los hemos guardado. L se ha quitado la chaqueta y la ha llevado al perchero para guardarla. E le ha quitado los zapatos a I y ésta le ha dicho “Dámelos”</p> <p>Hoy le ha tocado saludar a E preguntando a los amigos que tal se encuentran y “choca los cinco”. Ha sido necesario captar la atención de E varias veces y contenerla con el cuerpo ya que quería irse a jugar o miraba hacia atrás todo el rato. Para que cada uno pensara, les hemos preguntado dónde se iban de vacaciones y a qué querían jugar hoy. Cada amigo ha dicho algo diferente. L quería jugar a fantasmas, I a las cocinitas y E a las linternas.</p> <p>Hoy no estaba la piscina de bolas. Las bolas están dentro de una tela elástica en la que los amigos se han metido solos o con varios amigos, se han tirado por una rampa, han jugado con pelotas... E ha visto que un amigo cogía un cojín y se tiraba por la rampa y le ha imitado.</p> <p>Hemos terminado con una actividad muy divertida en la que han trabajado mucho la fuerza, ya que tenían que balancearse en un trapecio y luego saltar. Los amigos se han sentado en el banco y la TO le ha asignado un número a cada uno del que se tenían que acordar. Les hemos preguntado por su número para ver si se acordaban. La terapeuta decía un número y el niño con ese número hacía la actividad mientras los demás esperaban su turno respetando el del amigo. Además, entre todos nos hemos animado diciendo “ánimo” y aplaudiendo.</p>

